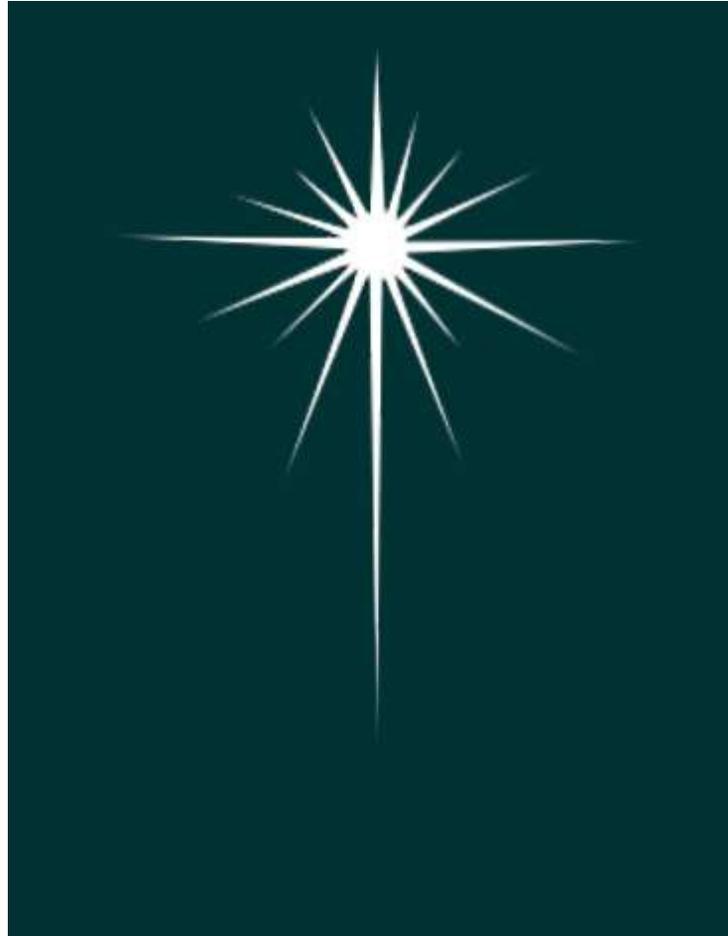


LE ROYAUME DE SYSTAR

(Édition 2022)



- LES ORIGINES
- LES US ET COUTUMES
- LES LOIS
- LA POLITIQUE
- LES PROVINCES

SYSTAR – ORIGINES

Le royaume de Systar fut fondé environ 50 ans après la chute de Thanagar par Osago de Longcourt, un descendant supposé de la famille impériale Thanagaroise qui avait connu sa part de combat et de misère.

Inspiré des légendes que les anciens racontaient au sujet de l'invasion, et écœuré du contraste des gloires anciennes avec la misère dans laquelle vivaient les siens, Osago prit un rôle autant de guerrier que de rassembleur.

Il considéra le fait que, bien que l'empire de Thanagar fût considéré comme l'apogée de la civilisation connue, le confort et l'allégresse que l'empire avait connus avaient endormi sa vigilance, le rendant inapte à répondre adéquatement aux attaques maléfiques et inattendues des forces sombres. Il prit donc la responsabilité d'unir un peuple dans la lucidité et la rigueur.

Il réunit premièrement les peuples qui avaient encore quelques connaissances et la philosophie des temps glorieux. Pour la plupart, les peuples nordiques qui révéraient encore les Dieux d'antan.

Ensuite, Osago s'employa à fédérer le maximum de clans indépendants ayant une prédisposition à sa philosophie. En unifiant ces clans dans une fédération unique, Osago put donc former un ordre organisé autour du respect, de l'honneur, de la sagesse et de l'équité tout en prônant une vigilance militaire constante contre les forces maléfiques.

Grâce à ces actions, Osago de Longcourt devint le Roi Osago du royaume de Systar.

Systar devint donc une société polythéiste dont la croyance la plus populaire se fonde sur Vilaw, accompagnée de plusieurs autres Dieux issus des diverses cultures qui se sont fondues en une seule et même bannière lors de la fédération.

La séparation du royaume

Le temps passa et Systar grandit. Alors que les descendants d'Osago restèrent sur le trône, en 204, la guerre contre les créatures mort-vivantes faisait toujours rage en Dolormie. Le Seigneur-Baron Léon Belmont réclama une aide militaire de plus grande envergure de la part du roi Caedmon,

qui le lui refusa. Cet appui aurait pu épargner ses hommes dans la mission, désormais suicidaire sans aide militaire, qu'organisait le Baron en Dolormie. Cette décision fut reçue avec colère. Les soldats du roi furent rudement chassés de la province sombre de Dolormie, qui se ferma comme une huitre. Cette révolte ne put être étouffée, bien que le roi somma le Seigneur-Baron Belmont de se présenter à la Capitale pour s'expliquer. À ce moment, le roi le chassa de son conseil et il fut banni du royaume. Mais tous savent très bien que le peuple de Dolormie s'est séparé lui-même de Systar.

La chute d'un roi.

Les mois passèrent et le peuple de Systar devint de plus en plus mécontent. La royauté ne cessait les excès, soirées mondaines et autres excentricités, pendant que le peuple devenait de plus en plus seul. Malgré plusieurs manifestations et actes pour montrer à leurs dirigeants que la populace était malheureuse, rien ne changeait. C'est alors qu'en 205, un groupe formé de Seigneurs-Barons, dont le Seigneur-Baron exilé Léon Belmont, passa de la parole aux actes et décida d'aller rencontrer le roi. Jamais le peuple ne se serait attendu des nouvelles qui allaient circuler dans les journaux partout sur Nassir le lendemain.

Voici l'article paru :

À LIRE : LA FIN D'UNE ÈRE, LE ROI DE SYSTAR EST MORT!

Nous apprenons ce mois-ci la mort du Roi de Systar, Caedmon Saradas 1^{er}. Celui-ci est mort des mains de son fils, le prince Vacor.

La presse Systaroise relate qu'un groupe rassemblé à la demande du Prince a accédé à la capitale d'Oretani pour rencontrer le Roi. En effet, la situation civile était dans un état critique, un état de crise près des affrontements armés.

Le groupe du prince, composé de l'Archdruide Kendrick Snowleaf, du Seigneur-Chevalier Victor Selidur, d'Angus O'Brennan, fils du Seigneur-Baron Conroy O'Brennan et du Seigneur-Baron Léon Belmont de la Dolormie, se rendaient à la rencontre du Roi pour lui faire entendre raison et le libérer de l'emprise d'Hector de Brèmes, l'Archevêque au centre d'une toile de manipulation ignominieuse depuis le début, manipulant le peuple et faisant croire que tous leurs soucis étaient causés par les excès du Roi.

Une fois arrivés dans les appartements du Roi, une vision d'horreur s'offrit à eux. Hector était en plein rituel qui semblait se concentrer sur la personne du Roi lui-même. La cérémonie fut interrompue et le prince Vacor n'eut

d'autre choix que d'achever son propre père, incapable de l'arrêter dans sa folie furieuse et meurtrière résultant de la cérémonie. Le Seigneur-Baron Belmont mit fin, quant à lui, à la perfide vie d'Hector de Brèmes. Ainsi s'acheva le règne du roi Caedmon Saradas 1^{er} de son nom, dans les ténèbres et le sang.

Par la suite, à la surprise de tous, Vacor Saradas renonça au trône de Systar. Dans un discours teinté d'émotions, il informa tous les gens présents que sa lignée avait failli et avait apporté presque la ruine du Royaume en ayant été incapable de se dresser contre le pouvoir du mal. Que l'idéologie même de Systar, basée sur les préceptes de l'empereur Vilaw, avait été souillée et qu'un meilleur candidat que lui devrait prendre la position de Roi. Il prit ensuite entente avec le Seigneur-Baron Belmont afin d'aller, avec les hommes qui voudraient bien le suivre, dans les terres bordant la pyramide du Pharaon Noir en Dolormie, de la cité Valaris jusqu'à l'orée des bois de Samar.

Ces terres dévastées par la guerre, théâtre d'affrontement constant entre les forces de l'humanité et des Titans, furent appelées les Marches de la Dolormie et Vacor Saradas en fut nommé le Marquis. Pour racheter l'honneur de sa lignée, il se consacrerait à la défense du bien commun au combat contre les engeances du mal, pour le reste de ses jours.

Un gouvernement provisoire fut instauré pour le royaume réunifié de Systar. L'Archdruide Kendrick Snowleaf en fut nommé régent afin d'administrer le royaume jusqu'à ce qu'un Roi légitime reprenne la position. Celui-ci est épaulé par le Seigneur-Baron Léon Belmont 12^e du nom et le Seigneur-Baron Conroy O'Brennan, comme conseillers. Le Seigneur-Chevalier Victor Celidur devint Général des armées de Systar.

La guerre et le couronnement

Le peuple resta sur le gouvernement provisoire pendant quatre années. La Dolormie était de plus en plus prompte aux répercussions de la pyramide du Pharaon Noir qui trônait au centre de l'ancien territoire de la Sionide. En 209, le monde entier se préparait à la guerre, uni sous la bannière de la Sainte-Mirielle. Systarois, Kaldosséens, Tyraëlois, peuple du Hibou (maintenant Raton), Pirates et héros de tout genre affluaient vers le continent systarois, dirigés par le Premier Templier de la Sainte-Mirielle, Draknalb de Monterne. Le résultat de la guerre est aujourd'hui inscrit dans les livres d'histoire et fut gagné au profit de tous les habitants de Nassir. Pour Systar, ce fut aussi l'occasion d'un couronnement.

Le Seigneur-Baron Belmont fit appel à une vieille loi systaroise, datant d'avant Caedmon et ayant été mise en place par Osago de Longcourt

lui-même. Celle-ci permettait, en temps de crise et en l'absence d'un monarque pour veiller sur le Royaume, d'appointer un nouveau roi. Accompagné de l'Archdruide Kendrick Snowleaf, ils s'agenouillèrent devant la Parangon Istazel. Par cet acte, celle qui était aimée du peuple et héritière de Sainte-Katharine fut couronnée. La Parangon Istazel fut nommée Reine de Systar, ce qui fut rapidement acclamé par tous les troupes systaraises dans les heures qui suivirent.

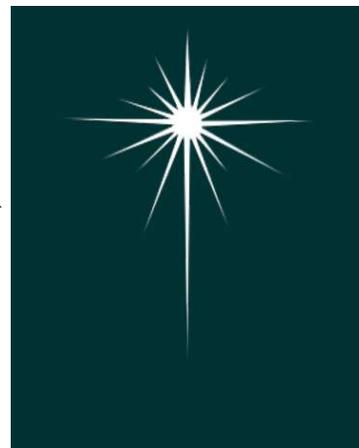
Le nouveau Systar

Depuis la guerre, la reine accompagnée des druides et du peuple fit beaucoup de changements à la structure du peuple Systarais. En plus d'y accueillir deux nouvelles provinces : Hybernia, habitée par les Elfes d'Îchard et Aisiling, habitée par les Dramaj qui occupent maintenant une partie de la Sionide.

SYSTAR –US ET COUTUMES

Le symbole

Systar eut plusieurs symboles représentant le peuple dans son histoire. L'étoile de Vilaw et la tête de loup fut celui le plus longtemps utilisé. Vint ensuite le symbole créé lorsque la Dolormie quitta le peuple par l'acte de Caedmon. Finalement, depuis le couronnement de la Reine Istazel et l'ajout de la nouvelle province elfique à Systar, la reine déclara que le nouveau symbole Systarais serait un emblème qui ferait honneur à la culmination du passé du peuple et au futur. Le symbole serait vert foncé, couleur installée par le dernier symbole mis en place par le conseil, mélangé avec l'étoile de Vilaw, base idéologique du peuple de Systar qui suit les enseignements de Vilaw lorsqu'il était Empereur. Cependant l'étoile fut revue de manière plus fine par la reine, inspirée de Sainte-Katharine, pour différencier le nouvel envol du peuple à son ancien.



La religion

Le royaume de Systar croit en le fait que, lors de la grande guerre qui amena la chute de Thanar, l'empereur Vilaw fut déifié par le panthéon divin. Il prit ainsi place aux côtés des Dieux et devint Vilaw, étoile polaire et symbole de l'espoir, patron de l'humanité. Le Royaume de Systar est donc une société polythéiste, dont la croyance la plus populaire se fonde sur Vilaw, accompagnée des autres dieux, et ce depuis sa fondation.

La foi prend une grande place dans le cœur des gens de Systar, car à leurs yeux un guerrier qui combat sans foi n'est rien de plus qu'un barbare sans vergogne et sans principes.

Les célébrations

Forts de coutumes, les Systarois célèbrent les fêtes liées aux changements d'années et de saisons, principalement liées à la déesse Déméter et de son amoureux impossible : Azraël.

21 juin : Fête du crépuscule

-Premier jour de l'année

-Rituel théâtral démontrant la passation des pouvoirs de Déméter à Azraël. Début du raccourcissement des jours. Cycle de la vie et de la mort et du cercle inlassable des amoureux impossibles. On honore notre mort future et les morts de nos proches dans une fête célébrée à la tombée du jour.

-Jour de la mémoire : chute de l'Empire de Thanar.

21 septembre : Fête du feu

-On célèbre les récoltes dans le partage. On sacrifie par le feu, de façon symbolique, un être fabriqué de bois mort, de fagots et des rejets de la récolte. De cette façon, on redonne à la terre les cendres qui nourriront les prochaines saisons.

21 décembre : Fête de l'aube

-Rituel théâtral démontrant la passation des pouvoirs d'Azraël à Déméter. Début de l'allongement des jours. Cycle de la vie et la mort et du cercle inlassable des amoureux impossibles. On célèbre la vie et la plénitude dans une fête donnée à partir du lever du soleil, au cours de laquelle le vin et les bonnes chairs sont opulentes.

21 mars : Fête de la fertilité

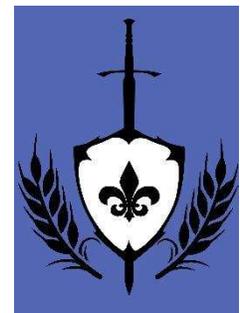
Célébration pendant laquelle les hommes non-mariés sont appelés à faire la cour aux dames sans époux, afin d'encourager de nouveaux couples et la reproduction de ceux-ci. Encouragée par l'État, qui organise des fêtes un peu partout, elle permet d'assurer le renouvellement de la population de façon efficace, ce qui contribue à son épanouissement. Les traditions diffèrent légèrement selon les provinces. En Araceli, on donne des bals dans les palais où sont invités même les paysans. Au Samar, les druides mènent des célébrations en plein cœur de la forêt où le jeu de séduction prend des allures de chasse.

Les ordres et confréries

Le royaume de Systar trouve en son peuple plusieurs ordres et confréries diverses. Dans celles-ci, plusieurs ordres de chevaleries sont connus partout dans le monde de Nassir. Voici quelques brèves descriptions de certains des plus connus d'entre eux. (Plus d'information disponible en jeu.)

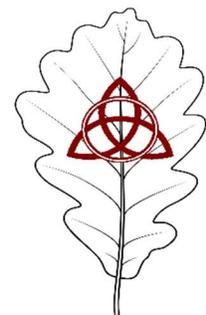
L'Ordre de Sainte-Katharine

Ordre de chevalerie basé sur l'Impératrice Katharine, femme de l'empereur Vilaw qui donna sa vie afin de sauver un village tout entier dans la grande guerre. Après sa mort, les villageois en firent une Sainte et un ordre vouée à sa mémoire et ses convictions en fut créé.



L'Ordre du Chêne Blanc

On ne se rappelle pas quand a été fondé cet ordre... En fait, ses adeptes prétendent qu'il a toujours été là. Tissé de mythe et de magie, né dans les forêts profondes du Samar, nourri par la sagesse ancienne des elfes et baigné dans la tradition, l'Ordre du Chêne Blanc a toujours eu une place spirituelle et politique de choix au cœur du Samar et même du Royaume en entier.



La Confrérie du Soleil Ardent

Cette organisation vouée à occire les morts-vivants sévissant en Dolormie a vu le jour il y a déjà plusieurs années. C'est Christophe de Boisnoir, un humble chasseur, qui fut le membre fondateur de l'ordre. Il découvrit une solution à un coût dramatique contre les brumes de la Dolormie. Cet ordre est toujours aussi pertinent même avec la guerre en Dolormie terminé. L'ordre est maintenant partagé avec le peuple de Tyrael et agit de plus en plus contre les morts-vivants partout sur Nassir.



SYSTAR – LOIS

« Citoyenneté »

Article 1. Sous réserve d'une décision contraire par toute autorité compétente, a qualité de citoyen systarois toute personne :

- *résidant dans une ville, colonie ou territoire sous la responsabilité de la nation de Systar et ayant juré allégeance à la monarchie systaroise en place;*
- *étant né de parents détenant la citoyenneté systaroise;*
- *n'ayant pas fait l'objet d'un jugement de la part des autorités systaraises ayant pour effet de lui retirer la citoyenneté systaroise*

« Droits naturels et fondamentaux »

CONSIDÉRANT que tout citoyen de Systar possède des droits et libertés intrinsèques, destinés à assurer sa protection et son épanouissement :

Article 2. Tout citoyen systarois a le droit en pleine égalité, à une audition publique et impartiale de sa cause par toute autorité compétente et qui ne soit pas préjugé, qu'il s'agisse de la détermination de ses droits et obligations ou du bien-fondé de toute accusation portée contre elle;

Article 3. Tout citoyen systarois a le droit de demander audience devant son seigneur pour toute doléance jugée pertinente. Le seigneur ainsi

rencontré devra, dans la mesure du possible, répondre aux demandes de ses sujets, ou référer la doléance devant le Seigneur-Baron qui pourra y répondre;

Article 4. Tout citoyen systarois a droit à la jouissance paisible et à la libre disposition de ses biens, sauf dans la mesure prévue autrement par toute autorité compétente. De ce fait, tout citoyen systarois a droit de posséder des terres tant qu'il en respecte les contraintes et compensations.

Article 5. Tout citoyen systarois a droit à la sauvegarde de sa dignité, de son honneur et de sa réputation.

Article 6. Tout citoyen systarois a droit à la vie, ainsi qu'à la sûreté, à l'intégrité et à la liberté de sa personne.

Article 7. Tout citoyen systarois a droit de faire appel à l'armée systaroise lorsque sa vie présente un danger réel et légitime.

« Lois et obligations »

Article 8. Considérant que le mariage est chose sacrée et s'entend de l'union légitime de deux personnes, à l'exclusion de toute autre personne, il est interdit à tout citoyen systarois de faire preuve d'adultère, de bigamie ou de cruauté mentale ou physique dans le cadre de leur mariage;

Article 9. Considérant l'importance primordiale de la jeunesse systaroise qui représente l'avenir de la nation, il est interdit à tout citoyen systarois d'abandonner, de mettre en danger la vie ou de faire preuve de cruauté mentale ou physique à un enfant.

Article 9.1 À ce sujet, il est précisé que la personnalité juridique des enfants systarois est reconnue à l'âge de 16 ans. Ainsi, les parents d'un enfant systarois en sont civilement et criminellement responsables jusqu'à l'atteinte de la personnalité juridique de l'enfant à l'âge de 16 ans.

Article 10. Il est interdit à tout citoyen systarois de mettre en péril volontairement la vie et la sécurité d'un autre citoyen systarois. Cet article souffre d'une exception en contexte de guerre ou dans le cadre de manœuvres militaires.

Article 11. Il est interdit à tout citoyen systarois de transiger des informations à toute autre faction ennemie ou alliée, sachant ou devant savoir que ces informations nuiront à la nation de Systar. L'espionnage à la solde d'une faction ennemie sera ainsi sévèrement punie.

Article 12. Il est interdit à tout citoyen systarois de prendre la vie d'autrui sans motifs raisonnables et valables.

Article 13. Tout citoyen systarois dont la vie est en péril a droit au secours. Ainsi, tout citoyen systarois doit porter secours à celui dont la vie est en péril, personnellement ou en obtenant du secours, en lui apportant l'aide physique nécessaire et immédiate, à moins d'un risque pour elle ou pour les tiers ou d'un autre motif raisonnable.

Article 14. Il est interdit à tout citoyen systarois de violer le repos des défunts. À ce sujet, les familles systaraises sont tenues d'offrir une sépulture décente à leur défunts.

Article 15. Il est interdit à tout citoyen systarois de prendre part à la cause de Titans et a l'obligation de dénoncer ses comparses fautifs. La trahison en faveur des titans sera sévèrement punie.

Article 16. Il est interdit à tout citoyen systarois de faire prendre de discrimination fondée sur la race, la couleur, le sexe, l'identité ou l'expression de genre, la grossesse, l'orientation sexuelle, l'état civil, l'âge sauf dans la mesure prévue par la loi, la religion, les convictions politiques, la langue, l'origine ethnique ou nationale, la condition sociale, le handicap ou l'utilisation d'un moyen pour pallier ce handicap.

« Droits et obligations militaires »

Article 17. En contexte de guerre, il est formellement recommandé à tous systarois :

- *De ne pas porter atteinte à la vie et la sécurité d'enfants intentionnellement;*
- *De ne pas commettre des actes déshonorables ou cruels;*
- *De ne pas causer des dommages inutiles et futiles aux biens et à la personne;*

« Sanctions »

Article 18. Considérant que la parole des sages et des druides est considérée sacrée, il est demandé aux citoyens systarois de porter réflexion avant de poser une action et d'y considérer les répercussions. Un citoyen systarois en infraction à une disposition du présent Code de Loi se verra sanctionné par un Conseil druidique autorisé par tout Seigneur compétent sur le territoire où l'infraction s'est produit. Le Conseil druidique ainsi autorisé

est habilité à imposer les sanctions suivantes, respectant le principe de la gradation des sanctions :

1. *Ordonnances légitimes et raisonnables*
2. *Amendes compensatoires;*
3. *Retrait du titre de citoyen systarois;*
4. *Emprisonnement;*
5. *Peine de mort;*

De même, un Conseil druidique autorisé a compétence pour juger toute personne à titre de citoyen systarois si nécessaire et le cas échéant.

Préceptes de vie par l'Ordre du Chêne Blanc

Les druides œuvrant en Systar ont toujours une grande influence sur les enseignements et l'apprentissage du peuple tout au long de leur vie. Ils enseignent au peuple de vivre selon certains préceptes :

- Instruis ton esprit et honore ceux qui détiennent la connaissance, mais méfies-toi de ceux qui confondent connaissance et sagesse.
- Utilise ton savoir avec sagesse, et veille sur ceux qui n'ont pas ta chance.
- Invite la guidance de ton instinct dans les décisions les plus ardues, et n'agis qu'en respect de l'avis de ton cœur.
- Supporte les adversités de la vie avec courage et résilience, car d'elles tu construiras ta forteresse. Ne confond jamais courage et témérité
- Vois par les yeux de tes frères, et par ceux de tes adversaires.
- Ne crains pas la peur, car elle t'instruit sur toi-même.

SYSTAR-POLITIQUE

Le royaume de Systar consiste en une union de provinces et de clans, fédérés sous la bannière du Roi Osago. Le royaume s'agrandit ensuite par les actions de la Reine Istazel qui a fédéré la nouvelle province d'Hybernia, peuplée par des elfes et autorisée une portion de la Sionide à devenir Aisiling, accueillant le peuple des Dramaj.

Les occupations, les métiers et les cultures sont multiples. Chaque Systarois a une place importante dans la société, autant le chevalier qui guerroye et fait régner la justice que le paysan qui cultive et nourrit le peuple. Chacun d'eux contribue à la prospérité de ses pairs, tous ont leurs tâches à accomplir au bénéfice du Royaume.

Organisation hiérarchique

Le régime de pouvoir de Systar est une monarchie. On dit que le flair de la Reine est juste. La légitimité de sa position, qui lui a été accordée par le peuple et officialisée par les Seigneurs-Barons, lui donne le droit de veto sur toute décision.

Domaine politique

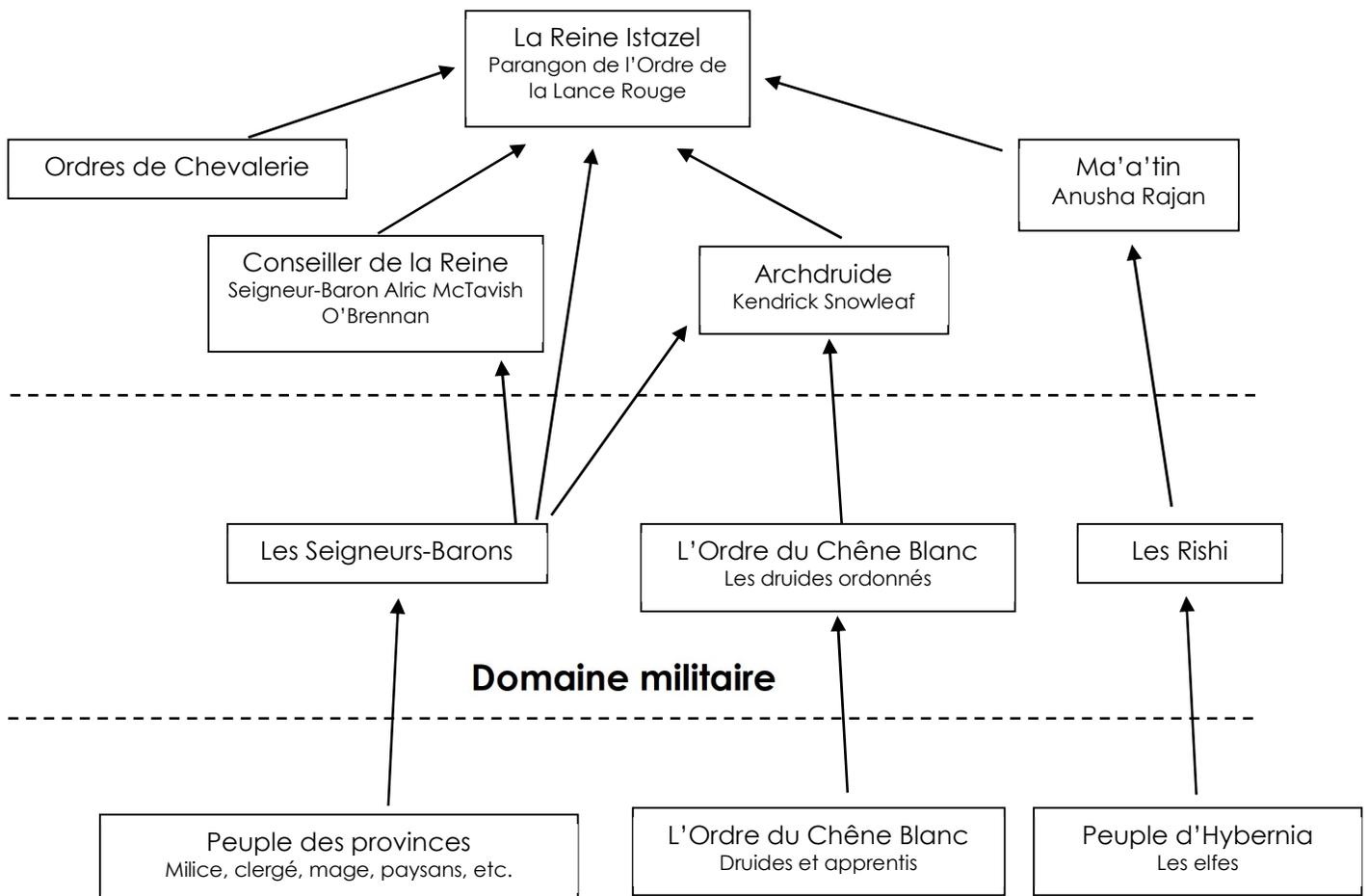
La gestion politique est étroitement liée avec la division géographique du pays, anciennement en quatre provinces aussi appelées baronnies : Araceli, Samar, Dolormie et Ghaedes. Le Royaume en compte maintenant sept avec l'ajout de la province d'Hybernia, Aisiling et de la Brise-Étoilée (province éloignée, sur l'île de Simora). Celles-ci sont gérées par six **Seigneurs-Barons** et le Maa'tin, titre équivalent à un Seigneur-Baron dans la province elfique d'Hybernia.

La Reine s'occupe des législations globales du peuple de Systar, qui s'étendent sur toutes les provinces, et s'assure de vérifier chacune des législations mises en place par les Seigneurs-Barons. Elle n'est pas, à proprement dit, responsable elle-même d'une province en particulier. Elle est appuyée par son Conseiller, un Seigneur-Baron élu par les autres Seigneurs-Barons.

De la division interne des baronnies découle toute une hiérarchie et une organisation interne en fonction de paliers de gouvernement, établie dans chacune des provinces que nous ne détaillerons pas ici. En ce qui concerne le Royaume de Systar, les Seigneurs-Barons ont principalement deux rôles à jouer : un rôle militaire pour la protection de leur province et un rôle diplomatique interne pour le fonctionnement de la vie au sein de celle-ci et des législations provinciales. Ils doivent rendre des comptes à trois niveaux :

- Un compte rendu militaire, fait au Conseiller de la reine.
- Un compte rendu économique et législatif à chaque mois lors d'un conseil avec la Reine.
- Un compte rendu envers l'ordre du Chêne Blanc, quant au bien-être de leur population.

Domaine politique, le schéma



Tout comme le pouvoir politique au sein des provinces, le pouvoir militaire est attribué aux Seigneurs-Barons. Fins stratèges, ils connaissent leur territoire et servent de conseillers à la Reine en temps de guerre. Le rôle de supérieur hiérarchique dans cette sphère d'action est relatif à la situation politique ambiante. En temps de paix, les artisans du domaine militaire se contentent de faire respecter les lois systaraises, telle une milice répartie dans les diverses divisions territoriales. En temps de guerre, le pouvoir militaire prend davantage d'ampleur que le domaine politique. Dans ce cas, la hiérarchie militaire domine : les seigneurs, comtes et ducs sont alors soumis aux hommes de guerre.

La Reine, chef de l'armée, est assistée des Seigneurs-Barons et de tous ceux découlant hiérarchiquement de leur contrôle. Elle sera, de plus, épaulée par les Ordres de chevalerie et l'Ordre du Chêne Blanc.

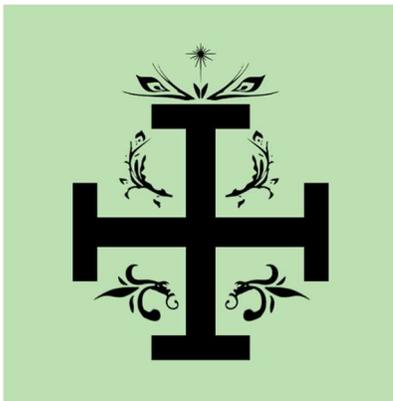
Domaine religieux

Sur le plan religieux, le système systarais a beaucoup évolué depuis l'arrivée de la Reine Istazel. Les cultes religieux sont aussi libres qu'avant, mais n'ont plus aucune attache au système politique. Seulement l'Ordre du Chêne Blanc prend une place beaucoup plus grande envers le peuple pour en assurer son bien-être. Les druides étaient déjà, depuis plusieurs années même avant l'arrivée de la Reine, ceux qui avaient la confiance inébranlable du peuple.

SYSTAR – LA GÉOGRAPHIE

Comme nous l'avons précédemment mentionné, le royaume de Systar, qui consiste en la fédération de plusieurs états indépendants, unis autant dans des buts de survie que dans une optique plus philosophique, est maintenant divisé en six baronnies qui sont dirigées par un Seigneur-Baron (ou Maa'tin dans le cas d'Hybernia). Le titre de Seigneur-Baron se passe de père en fils, ou est élu par le peuple de la province-baronnie, si le besoin s'en fait sentir.

L'Araceli



Capitale : Oretani, abrite le château du Roi

Seigneur-Baron : Eugène D'Ellewick

**Organisation principale : Ordre
chevaleresque de Sainte-Katharine**

L'Araceli, ou Autel des Cieux, comme plusieurs l'appellent, est la province mère de la nation systaroise. Le cœur de sa foi, de son économie, et l'endroit où se tournent tous les regards lorsque le besoin d'un quelconque espoir se fait sentir.

On dit qu'Osago de Longcourt arriva en Araceli un an jour pour jour après le début de sa campagne pour assembler son armée. Il y rencontra quelques petits villages où régnait la pauvreté et la désolation, spectacle familier dans cette époque post-cataclysme.

Osago monta un jour sur une falaise, et contempla en contrebas une vallée ensoleillée. Il sut ce glorieux matin que cet endroit était fait pour prospérer. Il redescendit au camp, fit marcher ses hommes jusqu'à la vallée, puis déposa ses armes et dit : « Messieurs, vous pouvez déposer vos paquetages, bander vos chevaux et ranger vos attelages. Nous sommes arrivés! » Bien sûr, les hommes rirent, car ils ne voyaient que de la pierre, mais au regard d'Osago ils comprirent alors qu'il était sérieux et que cet endroit allait devenir leur capitale. À peine quelques années plus tard, les paysans et villageois des bourgades avoisinantes ayant tous prêté serment et main-forte à la cause, la ville d'Oretani commençait à s'élever pour rejoindre les montagnes voisines, puis, le ciel. Osago y fût couronné dans la Cathédrale de la Nébuleuse. Et ainsi Systar était née.

Les gens de l'Araceli sont bien assurément très fiers de vivre dans le berceau de leur nation. Ce sont des gens civilisés, cultivés, et pour la

plupart, agréables à côtoyer. Parfois leur rigidité laisse les aires des régions plus sauvages légèrement refroidies. Les citadins d'Oretani sont des gens pieux, aussi dévoués à leur Dieu (car la majorité s'est convertie au culte de Vilaw, laissant les « autres "Dieux légèrement de côté) qu'à leur bien-aimé souverain. Si plusieurs sont friands de potins, de rumeurs et de ces choses qui animent les soirées de l'aristocratie et de la haute bourgeoisie, il n'en demeure pas moins que même ces ragots savent demeurer dans les limites de la politesse et du bon goût.

La capitale de L'Araceli est Oretani, qui est en fait la capitale même du pays, et qui habite le château de la Reine Istazel. Cette dernière a toutefois cru bon de laisser en place la délégation du pouvoir à un Seigneur-Baron pour occuper la charge qui se veut plus administrative, en relation avec les besoins du peuple de l'Araceli. Il s'agit donc toujours de la tâche d'Eugène D'Ellewick, qui est nommé comme Seigneur-Baron d'Araceli.



Le Samar

Capitale : Malloran

Seigneur-Baronne : Maureen O'Ferrain

Organisation principale : Ordre du Chêne Blanc

Situées à la pointe nord-orientale du territoire systarois, les forêts anciennes du Samar recèlent de nombreux mystères. Le Samar est souvent au cœur des légendes ou des rumeurs qui circulent au sein de la nation de Systar. Et pour cause! Cette région

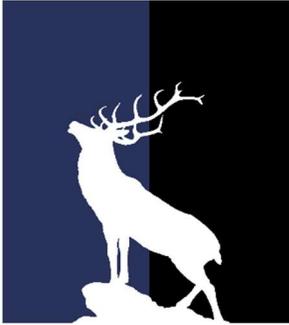
boisée est le domicile de l'Ordre du Chêne Blanc, qui consiste en l'élite druidique de Systar.

La capitale du Samar, Malloran, est une ville assez ancienne qui se mêle à la forêt luxuriante qui l'entoure, surplombé du château de l'ancien Seigneur Baron Angalor Moramdir. La ville est plus dense autour du centre, mais totalement intégrée à la forêt, en harmonie, vers son pourtour.

Le Samar fut dirigé dernièrement par l'Archdruide Kendrick Snowleaf, qui avait été élevé au rang de Seigneur-Baron. Depuis l'arrivée de la Reine Istazel, il a renoncé à ce titre pour se consacrer seulement à l'Ordre du Chêne Blanc. Après les élections hivernales, c'est maintenant la Grande Druidesse Maureen O'Ferrain qui fut élue Seigneur-Baronne par la quasi-unanimité du peuple du Samar.

Les habitants du Samar sont en général très instruits, même en ce qui concerne les paysans, et pourtant assez superstitieux et ritualistes au quotidien. Ils sont de natures discrètes, mais ne refusent jamais le savoir à ceux qu'ils jugent bien intentionnés. Souvent élevés dans la tradition

druidique, puis fortement influencés par la culture systaroise, les habitants du Samar en sont venus à un équilibre religieux, considérant Déméter comme leur mère, nourricière et généreuse, et Vilaw comme leur père, protecteur et bienfaiteur.



Le Ghaedes

Capitale : Stonehaven

Seigneuresse-Baron : Rhoswen Mac Árdghail

Organisation principale : Clans des Beathans

La baronnie des hautes terres du Ghaedes (prononcé ga-è-d) est habitée par le peuple des Beathan. Sa capitale, Stonehaven, est un heureux mélange des anciennes méthodes de construction et des nouvelles, alliant l'art ancien des bâtiments semi souterrain et l'art nouveau de l'élévation vers les cieux, mariant la pierre et l'acier. À la tête du Ghaedes préside depuis 214, la Seigneuresse-Baron Rhoswen Mac Árdghail. Le regretté Seigneur-Baron Conroy O'Brennan ayant succombé à l'infection pandémique de 213.

Les Beathan :

Lorsque furent unifiées les petites baronnies ou seigneuries sous la grande bannière du royaume de Systar, un peuple parmi tant d'autres qui répondit à l'appel fut celui des Beathan. Ces hommes ont conservé un peu de leur identité culturelle et sont encore reconnus aujourd'hui en tant que Beathan ou « petits frères du Nord ». Ce peuple est vigoureux, courageux, bien que sensible et jovial. Les familles Beathan sont tricotées très serrées, les femmes étant souvent aussi courageuses et vigoureuses que les hommes, bien que plus élégantes (mais aussi portées sur la bouteille, parfois...). Les Beathan sont très attachés à leur folklore, et certains disent d'eux qu'ils sont superstitieux. N'allez pas leur dire par contre, car ils pourraient y voir là un défi qui se réglerait sûrement en concours de boisson, en duel d'honneur, ou simplement en bonne engueulade. Malgré leur caractère assez flamboyant, qui s'harmonise d'ailleurs avec la chevelure rousse de beaucoup des leurs, les Beathan sont travailleurs et mettent entièrement leur cœur dans ce qu'ils entreprennent. Les femmes Beathan ont une aptitude naturelle à la magie, à l'herboristerie et à la guérison, et leur sourire a la réputation de faire tomber tous les hommes. Bien qu'ils soient membres à part entière du peuple de Systar, les « petits frères » ont conservé les blasons des anciennes familles de leur peuplade et obéissent à leur chef de clan.

Voici quelques clans qui font partis des Beathan :

Les O'Brennan : Chef de Clan Angus O'Brennan

Ce clan est sans doute celui qui se fait le plus remarquer dans les rangs de l'armée et dans les tavernes! Ces gens sont fort, dotés pour la plupart d'une santé physique hors pair et d'un courage sans borne. Ils font pour la plupart carrière comme soldat ou garde du corps. Certains étant portés aux excès, ceux qui se font évincer de l'école militaire à cause de leurs « débordements » (batailles, beuveries, etc.) finissent souvent comme mercenaires. Leur tartan est rouge, jaune et blanc.

Les Fraser : Chef de Clan Ron Fraser.

Les Fraser sont les gardiens du folklore et de la mémoire par les voies des arts et de la tradition orale. Comme dit précédemment, le folklore est très présent chez les Beathan. Les soirées au coin du feu, à se raconter les batailles épiques et les légendes mystérieuses du passé, agrémentées par les chants envoûtants des femmes et le son des tambours et des harpes abondent, surtout durant les longues nuits d'hiver. Les Fraser occupent donc souvent le poste de barde, conteur, archiviste, peintre, etc., dû à leur talent inné, dont plusieurs croient qu'il est héréditaire. Leur tartan est bleu, jaune et vert.

Les Lokhart : Chef de Clan Neil Lokhart

On reconnaît les Lokhart à leur chevelure sombre et leur petit regard espiègle. Ce clan aime être le centre de l'attention, que ce soit lors d'un duel, d'une rencontre politique ou d'un événement important. Ils savent mettre de l'ambiance partout où ils mettent les pieds, qu'elle soit bonne ou mauvaise. C'est par leur prestance et leurs paroles que les Lokhart sont reconnus, ne vous engagez pas dans un débat contre un de ses membres, vous n'aurez pas le dernier mot. Quoique hautain et très bavard, ce clan est difficile d'approche. Mais lorsque vous apprenez à les connaître, ils sont de précieux alliés. Leur tartan est bleu marine, or et brun.

Les Wallace : Chef de Clan Murdoch Wallace

Les Wallace sont un clan fier, têtu et ont le cœur sur la main. Ils sont comparables aux O'Brennan pour ce qui est du combat, très vif et veilleront à la protection des femmes et des enfants avant tout. Le clan Wallace est reconnu pour son étonnante patience, malgré leur habileté au combat et leur physique carré. Ils n'aiment pas être le centre de l'attention comme les Lokhart, ils sont habituellement assis près d'une porte ou d'une fenêtre, prêt à réagir face à n'importe quelle situation. Leur tartan est brun, turquoise et gris

Les Mac Árdghail : Chef de clan Rhoswen Mac Árdghail

Ce clan singulier est d'abord et avant tout axé sur la transmission de connaissances magiques et occultes, qui s'effectue plus souvent qu'autrement de mère en fille. Les hommes occupent des emplois divers et ont pour mission de subvenir au besoin de leurs mères, épouses et filles, car ils savent bien que de leur ventre naîtra l'avenir de leur clan. Leur tartan est bleu foncé, blanc et noir.

Les O'Fearrain : Chef de Clan Ewen O'Fearrain

Les O'Fearrain sont un clan amoureux de la nature, de la terre, de tout ce qui y pousse et de tout ce qui y vit. Ces gens sont cultivateurs, herboristes, élèvent des animaux, les dressent, certains font d'excellents forestiers, d'autres des fermiers à grand succès. Beaucoup de Beathan vont voir ce clan pour demander conseil et appui lorsqu'ils ont de la difficulté avec leurs fermes, jardins, onguents et autres petites potions bien utiles. Leur tartan est vert, brun et rouge.

Les Tuama : Chef de Clan Kerrin Tuama

On ne sait trop d'où viennent les Tuama ou quelle est exactement leur histoire. De tous les temps, ils furent présents et de tous les temps ils furent discrets. Excellents espions à la solde de la Reine, on n'ose pas trop se fier à eux si on ne les paye pas nous-mêmes, car il est toujours impossible de savoir de quel côté est vraiment un Tuama et pour qui il travaille. Ce clan a de quoi alimenter les rumeurs et les légendes, qui vont même jusqu'à dire qu'ils pactisent avec les fées ou les démons pour protéger leurs secrets. Leur tartan est mauve, noir et jaune (ou gris).



La Dolormie

Capitale : Doloris

Seigneur-Baron : Léon Belmont

Organisation principale : La Confrérie du Soleil Ardent

Autrefois, alors que la paix régnait encore au sein de l'empire de Thanagar et que l'humanité était à son apogée, la Sionide, maintenant nommée Dolormie, était un pays allié qui prospérait dans l'harmonie quasi-insouciantes propre aux siècles de tranquillité du passé. C'était un endroit d'art, de musique et de lumière. Les rayons dorés du soleil éclairaient les fins d'après-midi d'été où les rires d'enfants se mêlaient aux chants et à la musique des kiosques aménagés dans les rues pour le plaisir des passants. Le parfum des dames s'harmonisait à l'odeur des pommiers en fleurs et du bon pain qui cuisait

dans les villages. Tous vivaient au rythme de ceux qui n'ont rien à craindre de demain. Beaucoup d'elfes, qui étaient venus en Sionide pour affaires, y étaient restés et s'étaient établis en périphérie des villages, pour le simple plaisir de voir évoluer ces petits bijoux humains et de se mêler à loisir à l'agitation des mortels.

Avant la chute de l'empire de Thanagar, la Sionide vit le support de ses alliés disparaître. Autrefois, alors que la Sionide était prospère, son dirigeant, le seigneur Varmir cherchait à acquérir plus de pouvoir. Après avoir eu son premier enfant, Adrian, avec son épouse, Lisa Farenheigts, le seigneur Varmir parti à la recherche d'objets maudits. Pendant ces années, la Sionide changea. Des morts vivants s'y installèrent et une brume y apparut. Le peuple devient en colère contre son souverain et sa famille. Le territoire devint plus dangereux et moins prospère.

Quelques années plus tard à l'apogée de la perte de santé mentale du souverain de la Sionide, les erreurs du seigneur Varmir lui coûtent sa femme. Lisa est brûlée par le peuple en colère. Adrian, alors âgé de 27 ans, quitte sa terre natale et jure de venir détrôner son père et libérer le peuple. C'est plusieurs années plus tard, en 1681 avant la chute que les armées rassemblées par Adrian Ferenheigts (aujourd'hui appelé Leon Belmont) libèrent la Sionide. La section toujours habitable de la Sionide se fait rebaptiser Dolormie en l'honneur de sa capitale Doloris. Vient alors plusieurs années de paix avec l'empire de Thanagar jusqu'en 1725 où les Titans se manifestent.

Aujourd'hui, la Dolormie n'est plus que le reflet gris de ce qu'était auparavant la Sionide. Cependant, ces habitants n'ont rien perdu de leur arrogance, de leur lumière, de leur vivacité d'esprit et de leur finesse.

La capitale, Doloris, est un chef-d'œuvre d'architecture. Son château principal ressemble plus à une cathédrale qu'à un bâtiment politique ou habité. Ses grands halls de pierres grises sont décorés de quelques velours rouges usés. On y voit plus que rarement des étrangers, qui sont d'ailleurs accueillis avec méfiance par la population locale.

Notons que récemment, la politique de la province fut ébranlée. Les excès de l'ancien Roi, Caedmon 1^{er}, forcèrent le Seigneur-Baron Léon Belmont à la révolte. La province prit son indépendance pour un temps, avant de rejoindre le Royaume à nouveau lors de la guerre en Dolormie contre le Pharaon noir. Sous le règne de la nouvelle reine Istazel, la province reste fidèle à son monarque. Le Seigneur-Baron Belmont ayant libéré enfin sa province et rempli ses promesses a annoncé en 213 qu'il laisserait bientôt sa position pour prendre une retraite bien méritée. La Dolormie étant

unique, celui-ci cherche encore son remplaçant avant de quitter sa position.

Note sur les territoires adjacents :

Au sud du territoire se trouve une frontière commune avec la ville tyraëloise de Nuria, qui se trouve hors du territoire actuel de Tyraël (continent ouest, au sud de Kaldos). Les relations entre Systarois et Tyraëlois sont excellentes encore aujourd'hui, étant donné le combat perpétuel commun contre des hordes de morts-vivants émergents des terres de Dolormie qui dura plusieurs années.

Hybernia



Capitale : Îchard

Maa'tin (Équivalent au Seigneur-Baron) : Anusha Rajan

Organisation principale : Université du culte de Bérékiel

C'est seulement en 209, pendant la guerre contre la Pyramide du Pharaon Noir, que la cité d'Îchard fut libérée. Un équipage de la Confrérie du Sabre, aidée par le Maruāpō, réussirent à libérer les Rishi enfermés dans les cercueils et étudiés par le Pharaon Noir, sauvant ainsi la population elfique qui était emprisonnée.

Leurs premiers contacts avec le nouveau monde et le nouveau statu quo d'après Thanar se passèrent bien. Heureusement pour eux, des visages familiers visitèrent la cité d'Îchard dans les jours suivant la victoire sur le Pharaon Noir, allant de la Générale Mitzrael, au Cardinal Nathaniel de Lioncourt, qui connaissaient tous deux déjà les Rishi et le Ma'a'tin. Ensuite vint la nouvelle Reine de Systar, Istazel, accompagnée du Seigneur Baron Belmont.

Le conseil d'Îchard se réunit pendant plusieurs jours, parlant à tout un chacun et vinrent à une conclusion.

La cité de Îchard, collée aux frontières du royaume systarois, devint une nouvelle province attachée à celui-ci : la province d'Hybernia. Îchard nécessiterait plusieurs années à refaire ses forces et elle ne pourrait pas y arriver seule dans un monde où les Titans sont si présents. Cependant, la cité accorda à la Confrérie du Sabre la protection de ses eaux et une

alliance, conditionnelle à la rencontre de chacun des capitaines, avant de décider si un bateau y serait admis ou non. Les membres de l'équipage de la Confrérie du Sabre ayant défendu le royaume et l'ayant sauvé sont considérés comme membres honoraires de la Cité et y auront toujours asile tant et aussi longtemps qu'ils n'en défieront pas les lois et les principes.

Des envoyés furent dépêchés aux portes de Blanche Muraille pour obtenir une rencontre diplomatique, mais jusqu'à ce jour encore aucune rencontre n'eut lieu.

Quoi que les elfes d'Îchard ne se mêlent pas encore à la population extérieure, sauf pour le Ma'a'tin qui a intégré la hiérarchie systaroise, ceux-ci ont lancé un appel d'ouverture et d'aide aux quelques rares elfes de la nation systaroise qui ne sont pas des Dromi'laert. Ceux-ci se voient offrir de l'aide pour garder toute leur tête et résister à la folie de leur nature elfique. C'est la première fois depuis longtemps qu'une lueur d'espoir pour ces elfes, nés depuis la chute de Thanar, existe. Une fois l'intégration à la société elfique d'Îchard complétée, et ces elfes protégés, ils se voient offrir une formation par l'Université du culte de Bérékiel.

À noter que pour jouer un elfe venant de la province d'Hibernia, un joueur doit avoir reçu l'accord de l'animation et ce personnage doit être un second personnage.

Aisling



Capitale : Sona
Seigneur-Baron : Siem et Natalys
Organisation principale :

Installés au nord de l'ancien Territoire de Sionide, Aisling est la toute dernière province Systaroise à avoir été créée. Tout comme les elfes d'Îchard, les Dramajs, race originaire d'un autre monde ont trouvé refuge au royaume de Systar. Étant natifs de l'Estrange, ils sont des « fées » pour utiliser le terme réducteur Nassiréen. Les Dramajs ont survécus à l'arrivée du rêveur dans leur monde d'origine et on fuit celui-ci pour survivre au Malfeas pendant plusieurs années. Alors que des troupes de Nassir ont porté main forte à ce monde en 213, les Dramajs ont enfin pu trouver refuge dans un monde hospitalier. Ils ont décidés de s'installer en Sionide après l'invitation de la Reine Istazel.

Pendant deux ans sous la tutelle du Samar, ceux-ci ont pu utiliser leur magie en plus d'avoir l'aide Systaroise pour transporter leur ville ainsi que

leur grande bibliothèque (aussi grosse qu'une cathédrale). Selon ce qui est dit, celle-ci comprendrait des livres de connaissances générales et des secrets bien gardés de l'Estrange.

Ainsi pour le moment, la seule ville du territoire d'Aisling est Sona, nouvelle capitale Dramaj, anciennement appelée Siamar dans l'autre monde. Les premiers visiteurs de cette cité rapportent que le soir elle illumine de mille-feux.

*À noter que pour jouer un Dramaj un joueur doit avoir reçu l'accord de l'animation.

Brise-Étoilé

Capitale : Brise-Étoilé

Seigneur-Baron : Alrick Mactavish O'brennan

Organisation principale : l'Ordre des Gardiens de l'Immatériel

SYSTAR – LA CARTE

